GAME▶PLAY®

Aquí comienza tu vida extra

ESPECIAL E3

- CONFERENCIAS
- ENTREVISTAS
- BOOTH TOURS

12

JUNIO 2013

LEO CERVANTES
Editor en jefe
@l_ripper

LILO NOVELO
Diseñadora
@LiloAtomico

NACHO GURZA
Redactor
@foamyjb

CONTENIDO

03 - CONFERENCIAS
09 - ENTREVISTAS
15 - BOOTH TOURS
23 - ÚLTIMAS PALABRAS

EDITORIAL

La navidad de los Gamers

Aún cuando en algunos lugares seguramente se están muriendo de calor, para los videojugadores se sintió un frio intenso, pues el E3 estaba por llegar.

Para la mayoría de la gente esto no significa nada, pues tranquilamente puedes ver las noticias unos días después y te enteras de todo, pero para mí la emoción de estar ahí era incontenible, pues no sólo estábamos hablando de los juegos que veremos el resto del año y el siguiente, sino del cambio generacional de las consolas.

A pesar de que se mejoró la tecnología, hay gráficos más impresionantes y nuevas funcionalidades, yo creo que al final lo que se intenta es regresar a la época dorada del gaming: El arcade.

Y es que no había nada más emocionante, que ponerse a jugar, demostrar tus habilidades y verte recompensado con una pequeña multitud que te observa. En ese momento de alguna manera te volvías el centro de atención.

PS4 y Xbox One reviven esta posibilidad, pero aumentando la audiencia por miles y millones a través de las redes sociales,y eso, para mí, es el resultado de una comunidad que ha hecho saber que los videojuegos no son únicamente un pasatiempo, sino que también se han convertido en un estilo de vida.

Espero que con este especial pueda contagiar con ustedes un poco de esta navidad en la que pase lo que pase, todos recibiremos regalos.

EXPO

NMENT

TEN CONTROL

En una impresionante Nintendo Direct, la marca nipona aprovechó la expectativa de los fanáticos que miraban de cerca E3 para añadir varios juegos al catálogo de Wii U y 3DS. Icónicos personajes regresan con la ventaja del HD y Nintendo continúa satisfaciendo a todo su público, sin distinguir entre hardcores y casuals.

Mario, el plomero convertido en héroe, se mantiene como una de las estrellas centrales en el universo de Nintendo y es por eso que pronto veremos 2 grandes juegos para Wii U.

Super Mario 3D World es la secuela del éxito de 3DS Super Mario 3D Land y sigue ofreciendo la mecánica de los clásicos juegos de plataforma 2D con una cámara dinámica en 3D que consigue nuevos efectos y nos muestra la acción en interesantes ángulos.

Un añadido muy importante es que se ha habilitado el multijugador de 4 personas simultáneas, lo cual permitirá atravesar los coloridos escenarios con amigos o pelear por ver quién obtiene más monedas y power-ups. Hablando de estos últimos, ahora hay un traje que convierte a los personajes en felinos que pueden rebotar en los enemigos y escalar paredes con facilidad. El juego estará disponible en diciembre.

A principios del próximo año, Mario y sus compinches regresarán al asfalto una vez más con Mario Kart 8, una nueva entrega de la serie de karts que implementa un giro a la mecánica usual –la posibilidad de correr en paredes y techos con la anti-gravedad-.

Haciendo caso a los veteranos, se regresaron varios elementos de anteriores juegos, por lo que las motocicletas estarán de vuelta y también los planeadores. Mario Kart 8 cuenta con juego en línea y completa integración con la comunidad de Miiverse. Se espera que su lanzamiento sea en la primavera del 2014.

Pero como no todo se trata de Mario, también veremos el regreso de otros rostros conocidos. Donkey Kong Country: Tropical Freeze tiene una fecha de salida para noviembre. Desarrollado por Retro Studios, Tropical Freeze nos deleita con un juego de plataforma impecable, a la vez que añade cambios en la cámara, escenarios más detallados, juego cooperativo y la posibilidad de controlar a Dixie Kong.

Ahora que si lo tuyo es revivir viejas glorias, pues seguramente estarás muy emocionado con The Legend of Zelda: The Wind Waker HD en octubre. Originalmente lanzado en Gamecube en 2003, The Wind Waker es recordado por el magnífico uso que

Super Smash Bros

hizo del cell-shading en sus gráficas. Este efecto será amplificado cuando el juego corra en 1080p e implemente sombras y texturas más detalladas.

Si al igual que a mí, ustedes no son muy buenos esperando, podemos empezar a disfrutar de los grandes lanzamientos de Nintendo desde agosto con Pikmin 3, el cual nos pondrá a hacer estrategias en contra de terribles alienígenas. Mientras tanto, New Super Luigi U enfrenta al nervioso plomero verde a 80 nuevos niveles, un reto digno de los maestros de la plataforma. La aventura en forma de DLC comienza el 20 de junio, acompañada de una edición física el 25 del mismo mes. Después, el 15 de septiembre, los jugadores tomarán el papel de una docena de sentais en The Wonderful 101, desarrollado por Platinum Games. Puedes seguir la fiesta en octubre con Wii Party U, una colección de mini-juegos que no puede faltar en ninguna reunión gamer, o ejercitarte con tu propio entrenador en Wii Fit U en fechas decembrinas. También puedes sacar a tu artista interior con Art Academy. De igual manera, la fiebre de las olimpiadas continúa en Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games.

Mirando hacia 2014, Nintendo le ofrecerá a los usuarios de Wii U Bayonetta 2 y X, un RPG de la gente de Monolith Soft que tiene un increíble mundo abierto. Sin embargo, lo que nos dejó con más expectativa fue Super Smash Bros para Wii U y 3DS, en donde personajes como Samus Aran, Link y Mario se enfrentarán a guamazos con el aldeano de Animal Crossing, la entrenadora de Wii Fit y hasta Megaman.

Para mitigar la espera, tenemos Mario & Luigi: Dream Team para 3DS, en donde los hermanos recorrerán el mundo de los sueños de Luigi el 11 de agosto. En octubre, los fanáticos de Pokémon estarán ocupados con las entregas X & Y, que por primera vez introducen gráficos 3D. Para concluir, la 3DS se verá bendecida con la secuela de uno de los mejores juegos de todos los tiempos: The Legend of Zelda: A Link to the Past, con cambio de mundos y toda la cosa.

Después de ver lo que Nintendo ofrece para E3, nadie puede dudar que a pesar de que sus máquinas están por debajo de la tecnología que maneja la competencia, mantendrán a su público con juegos divertidos y personajes que conocen desde su infancia.

MICROSOFT

La conferencia de Microsoft en E3 fue una de las más esperadas, pues hasta el momento sólo habíamos oído hablar sobre las maravillas que se podrán hacer con la consola. No fue hasta ese momento en el que pudimos ver los juegos que saldrán junto con ella. El primer título que se mostró causó emoción en el público, pues Microsoft no se esperó para mostrar el trailer de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain y dejarnos maravillados con todo lo que promete traer esta entrega. No sólo será el primer juego de mundo abierto en la franquicia, sino que además nos llevará a conocer un periodo en la historia que se desarrolla en el pasado y nos revelará nuevos secretos sobre personajes como Big Boss y Revolver Ocelot. Poco después llegó la hora de revelar los juegos de lanzamiento que serán exclusivos para la consola, entre los que se encuentra Ryse: Son of Rome. El juego aprovechará el potencial gráfico de la Xbox One al ser desarrollado por Crytek, el estudio detrás de la serie Crysis. Conocidos por llevar la calidad gráfica al límite, Ryse nos promete combates ambientados en la antigua Roma en los cuales tendremos que ser rápidos para sobrevivir en las peleas cuerpo a cuerpo y demostrar nuestras habilidades como estrategas al tener que comandar batallones para derrotar al enemigo. Motorsport 5 tuvo el lujo de presumir un prototipo del McLaren P1 junto a la réplica digital que veremos en el juego, del cual sólo existen 2 en todo el mundo. El juego no sólo nos dará la oportunidad de probar el vehículo (en versión digital, obviamente), pero también tendrá una modalidad llamada "Driveatar" a través de la cual el sistema analiza nuestras tendencias y crea una copia fantasma de nuestro estilo para que aparezca en las carreras de otras personas. Otro juego que será también exclusivo de la consola y estará incluido gratis para su lanzamiento es Killer Instinct, el cual busca traer de vuelta la franquicia tal y como la recordamos. Kinetic Sports Rivals será otra entrega por parte de Rare que busca llevar la competencia deportiva a nuestras casas. Después Insomniac Games tomó el escenario para presentar a Sunset Overdrive, un shooter lleno de acción que sólo nos emocionó con un pequeño trailer, pues todavía tendremos que esperar para ver cómo será el gameplay. Por otro lado Mojang tampoco perdió oportunidad para anunciar que la Xbox One también tendrá su propia versión de

Minecraft, con mapas más grandes y opciones adicionales de multiplayer. Los fans de Swery65, creador de Deadly Premonition, se vieron emocionados con su siguiente proyecto llamado D4, aunque nuevamente sólo se mostró un vistazo rápido sobre lo que será el gameplay. Otro juego que sólo nos emocionó fue Crimson Dragon, considerado un sucesor de la serie Panzer Dragoon, pues lamentablemente se les cayó el sonido en el trailer que nos dejaron ver. Project Spark también maravilló al público con lo más cercano que tenemos a una competencia para LittleBigPlanet, ya que el juego nos permitirá crear todo tipo de mundos y la calidad gráfica promete hacer maravillas delante de nuestros ojos. Capybara Games mostró un trailer bastante corto de su exclusiva llamada Below, mientras que Microsoft aprovechó para anunciar que han invertido en 5 estudios diferentes para traernos entregas originales y para esto mostraron un video de un juego desarrollado por Black Tusk Studios que actualmente sigue sin tener nombre. Después, los creadores de Battlefield 4 y The Witcher 3: Wild Hunt enseñaron las versiones para Xbox One de ambos títulos. Otro título que atrajo la atención del público fue Quantum Break, el juego que irá de la mano con una serie de televisión y presenta gráficas dignas de admirarse. La Xbox 360 no perdió su lugar en la presentación, pues todavía se tienen planeados varios lanzamientos y entre ellos destacó la versión para consolas de World of Tanks. También pudimos ver un trailer de Max: The Curse of Brotherhood y del esperado Dark Souls II. Para este punto Microsoft aseguró que se seguirán lanzando juegos para Xbox 360 e incluso mostró una nueva versión rediseñada de la misma, la cual ya está disponible en tiendas. Dead Rising 3 capturó nuestra atención con la demostración de su gameplay, pues pudimos ver al protagonista Nick Ramos combatir a hordas de zombies con armas que iba modificando de forma improvisada y nos dimos cuenta sobre la dirección más seria que tomará esta entrega de la serie. El Master Chief tampoco perdió la oportunidad de hacer una pequeña aparición, con la cual es suficiente dejar ver su casco para aclararnos que Halo llegará a la Xbox One y será el primer lanzamiento en la consola que correrá a 60 cuadros por segundo. Otro juego que se ve visualmente impresionante es Titanfall y mezclará al género shooter con el uso de mechas a lo largo del juego. La Xbox One será lanzada en 21 partes del mundo con un precio de $499 dólares y un catálogo de 20 juegos para disfrutar su lanzamiento. Contará con franquicias fuertes para empezar, pero lo realmente interesante vendrá con aquellos juegos que Microsoft ha presumido como exclusivos para su plataforma.

Halo

Dark Souls II

SONY

Si hay algo que nos quedó claro desde el principio de la conferencia de Sony en E3 es que obtendremos mucho por nuestro dinero. El presidente y CEO de SCEA Jack Tretton abrió la conferencia de Sony presentando los lanzamientos para épocas navideñas de PS3, PS Vita y PS4. Hay muchas cosas que podemos esperar de la nueva generación, dentro de las que se encuentran funcionalidades multimedia, funcionalidad Wi-Fi remota, acceso a millones de canciones, videos y 85 juegos que se lanzarán este año en las plataformas de Sony.

Tan sólo en verano podemos esperar Final Fantasy X/X-2 HD Remaster, Grand Theft Auto V y NBA 2K14 entre los lanzamientos de third parties. Por su lado, Sony sigue trabajando con sus estudios in-house para traernos Puppeteer, Doki-Doki Universe, Rain, Beyond: Two Souls y Gran Turismo 6.

Antes de concluir esta porción de la conferencia, Jack nos habló de Batman: Arkham Origins, una precuela de la serie Arkham en donde el justiciero de la noche combate en contra de Black Mask y Joker. Como exclusiva, el juego de PS3 contiene 2 skins, el de Knightfall y uno inspirado en la serie de los 60's en donde Adam West era el protagonista. De igual manera, se anunció Flower, God of War 1 y 2 en HD y el nuevo episodio de The Walking Dead 400 Days de Telltale Games para PS Vita, demostrándonos que recibiremos grandes aventuras en la portátil.

Posteriormente Andrew House tomó el escenario para dar a conocer a los gamers las novedades de la poderosa PS4. Tecnología basada en la nube y una robusta arquitectura de sistema son el combustible de una consola ligera y que tiene una forma bastante estética.

Siguiendo con el tema de PS4, Michael Lynton aseguró que Sony Pictures se encuentra trabajando para conseguir acuerdos con las televisoras para que cuando compres tu consola, puedas ver series y películas que sean afines a tus gustos. Para hacer esto posible, el servicio Unlimited tanto de video como de música, estará disponible desde el primer día, además de aplicaciones como Redbox Instant y Flixter.

No obstante, las estrellas principales del evento fueron los juegos, y eso nos quedó claro cuando llego Shu Yoshida a presentar un interesante shooter con toques de Steampunk. Order: 1886 es un juego exclusivo de PS4 y es una colaboración entre Santa Monica Studio y Ready at Dawn Studios. El setting es un nublado Londres, en donde una especie de monstruos que parecen simios, se han apoderado de las calles. Lo mejor es que cuando llegue

la nueva máquina de Sony, no habrá que esperar para tener un catálogo estelar, pues viene acompañada de Killzone Shadow Fall, Driveclub, Infamous: Second Son y Knack.

Para demostrarnos el poderío de la nueva generación, Quantic Dream nos dio una probada de lo que será The Dark Sorcerer, en un demo en donde podíamos ver a un malvado hechicero dando un escabroso discurso, el cual terminó abruptamente (y de una manera muy cómica), revelando que dicho hechicero era un actor en frente de una pantalla verde. Aquellos que esperaban ver algo de juegos independientes, también se vieron recompensados, pues Adam Boyes nos presentó una impresionante lista, entre la que figuran obras de artes del calibre de The Witness de Jonathan Blow, Transistor, Don't Starve, Mercenary Kings, Octodad: Dadliest Catch, Secret Ponchos, Ray's the Dead, Outlast, Galak-Z: The Dimensional y el regreso de la gloriosa serie Oddworld: Abe's Odyssey New "n" Tasty.

De aquí en adelante todo fue viento en popa, pues pudimos ver el excelente port de Activision de Diablo III para PS3 y PS4, contenido descargable exclusivo de Journey y los juegos de Uncharted, el anuncio de Tetsuya Nomura de Square Enix para el esperadísimo Final Fantasy XV y Kingdom Hearts III para la nueva generación, y las grandes apuestas de Ubisoft para el nuevo sistema: Watch Dogs y Assassin's Creed IV: Black Flag, los cuales llegarán en verano.

Los últimos minutos de la conferencia nos dieron un vistazo de la futura primavera de 2014, en donde veremos aparecer The Elders Scrolls Online de Bethesda y Mad Max de Warner Interactive, basado en las antiguas películas post-apocalípticas.

Sorprendentemente, Jack Tretton volvió a tomar el escenario y nos dejó atónitos. Los juegos de PS4 y la consola en sí no requieren conexión permanente en línea, además de que tampoco pondrá limitación a la segunda mano. Las cuentas de PS Plus se podrán trasladar de sistema y con ellas tienes acceso a un juego gratis por mes, acceso a Driveclub Plus Edition y más. Finalmente, anunció su colaboración con Bungie y Activision Blizzard para traernos el FPS Destiny, una nueva propiedad intelectual que los fanáticos de Sony no podían quedarse sin jugar.

Con tantos grandes anuncios parecía que Sony había complacido a sus fanáticos, pero faltaba la cereza del pastel, ya que el precio de la PS4 es de $399 dólares, ubicándose 100 dólares por debajo de la competencia.

Al terminar la conferencia me queda claro que Sony está emocionado. Emocionado de su nueva máquina, sus nuevas franquicias y alianzas, pero sobre todo emocionado de poder ofrecernos lo que los gamers queremos: juegos de calidad.

LAS METAS DE NINTENDO

ENTREVISTA CON MAURICIO JOFFRE

En el E3 de este año tuvimos la oportunidad de conversar con Mauricio Joffre, subgerente de ventas para Nintendo en Latinoamérica. Algo que pudimos ver a través del Nintendo Direct fueron los juegos que se presentaron en el evento y a todos nos da curiosidad si esto impulsará las ventas de la Wii U.

Mauricio no explicó que la meta de Nintendo es que las ventas se disparen a través de los lanzamientos de nuevos videojuegos, pues solamente 5 de las franquicias más vendidas de la historia pertenecen a ellos. Estamos hablando de juegos de Mario y Zelda, los cuales siempre arrasan en ventas al llegar en sus diferentes presentaciones.

Con el 3DS, por ejemplo, se puede ver este caso, pues a pesar de que el precio de la consola se bajó, no fue hasta que llegaron más lanzamientos que las ventas de la consola empezaron a subir. Ese fue el caso de títulos como Super Mario 3D Land, Mario Kart 7 e incluso se sigue teniendo ese impulso gracias a Luigi's Mansion: Dark Moon. La idea este año es posicionar al 3DS para que tenga una mejor temporada y se está buscando la forma de implementarlo también con Wii U. Nintendo cuenta con calidad, una amplia gama de videojuegos desarrollados por ellos mismos y que al final del día nos han traído grandes experiencias.

Algo que también nos llama la atención es el apoyo por parte de Nintendo a los desarrolladores independientes, ante lo que Mauricio nos comenta que el departamento se está enfocando en buscar oportunidades como la Game Developers Conference, aunque subraya lo lamentable que es que no encontremos eventos así en nuestro lado del continente.

Hoy en día los consumidores de Wii U y 3DS tienen varias opciones para jugar, pues pueden disponer de un control clásico para quienes no se ajusten a las nuevas generaciones y el 3DS cuenta con el Circle Pad Pro. Mauricio afirma que estos accesorios se van a distribuir eventualmente en Latinoamérica, aunque todo a su tiempo. La Wii U, por ejemplo, no ha llegado a Brasil y esto tomará tiempo, pero la meta es que los accesorios estén disponibles en todo el territorio Latinoamericano en el futuro.

Bajo esta idea también nos da curiosidad si se tiene planeado traernos algunos beneficios que otros países gozan, como los

Nintendo Points que se incluyen en todas las compras de productos de Nintendo. Aquí el escenario es un poco más dudoso, pues Nintendo está analizando la oportunidad y nos recuerda que desafortunadamente hay algunas barreras y los recursos no son infinitos, pero siempre se busca trabajar para traer las mejores experiencias con los recursos que se tienen a disposición.

En cuanto al contenido localizado para nuestro público, Mauricio nos comenta que es una prioridad para Nintendo y aunque se tiene oportunidad de traer juegos en nuestro idioma, Nintendo reconoce la necesidad de localizarlos directamente para nosotros, pues aquí no se habla el mismo español que se habla en España. Nintendo cuenta con estos recursos y le pone un esfuerzo bastante grande para localizar juegos en un español que de la mejor experiencia para nuestro lado del continente.Ante esto también nos asegura que la mayoría de los juegos que se mostraron en el E3 se podrán jugar en nuestro idioma.

Por último nos dio curiosidad preguntar qué es lo que más espera para este año entre los lanzamientos de Wii U. Super Mario 3D World y Mario Kart 8 lo han dejado bastante impresionado, en gran parte por la mecánicas felina que nos permitirá escalar paredes en el juego de Mario y la dinámica antigravedad de Mario Kart. Los títulos de PlatinumGames, Bayonetta 2 y Wonderful 101, lo han dejado con una muy buena impresión, pues además reconoce que el estilo de acción rápida que caracteriza a la marca va muy de mano con sus gustos personales. Tampoco pierde oportunidad en mencionar lo fantástico que se ve The Legend of

Zelda: A Link Between Worlds en las 3 dimensiones que nos permite el 3DS, aunque también admite que sin ir tan lejos hay juegos más simples como Wii U Party que también le han llamado mucho la atención.

Si algo nos deja claro Mauricio es que Nintendo está buscando la forma de reinventar las franquicias con las que hemos venido creciendo y traer a Latinoamérica todos esos detalles de los que nos hemos estado perdiendo, además de impulsar el mercado independiente para el futuro.

The Wonderful 101

Mario Kart 8

ENTREVISTA AL LEAD WRITER DE ASSASSIN'S CREED

En el E3 2013 tuvimos la oportunidad de platicar con Darby McDevitt, el Lead Writer de Assassin's Creed 4. El piensa que la gente siempre ha querido un verdadero juego de piratas, uno que te lleve sin transiciones del mar a la tierra, que sea muy inmersivo, y considera que la reacción de los fanáticos fue muy buena, sobre todo porque se conserva la acción, el sigilo y la exploración, logrando una experiencia muy completa.

Hay muchas cosas que a él como escritor le encantaría hacer. Darby fantasea con la posibilidad de llevar la serie al Bronx de Brooklyn a finales de los setentas, cuando fue el surgimiento del Hip Hop y Punk Rock, pero lamentablemente él no es quien toma esas decisiones.

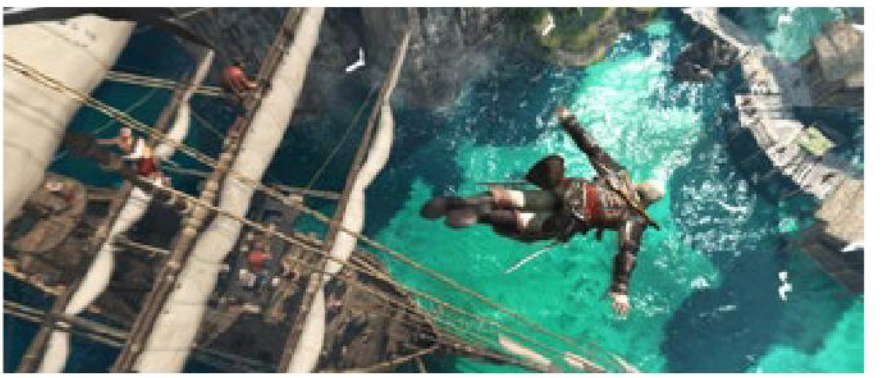
En comparación a los anteriores asesinos, el nuevo protagonista es entrenado por los mejores sicarios, pero no está de acuerdo con las metodologías del Credo, piensa que lo restringen, pues como pirata no respeta la autoridad. Su personalidad es más violenta y desconsiderada, y es muy bueno haciendo enojar a los demás personajes. Crea un muy buen contraste con los anteriores héroes que son muy nobles, pues él no cree en el honor.

Algo que llamó nuestra atención es que Darvy piensa que la serie debería seguir existiendo mientras el equipo creativo pueda sacar buenos juegos, no juegos que sirvan únicamente para vender. El estaría encantado de seguir, mientras las secuelas se sientan frescas y que tengan una razón de existir. Su mayor temor reside en que llegue un momento en el cual se empiecen a atascar en las mismas rutinas, es por eso que le emociona Black Flag, ya que para él, el tema de los piratas en los videojuegos es muy nuevo y está seguro de que el público percibirá

esta entrega como la más novedosa de la serie desde Assassin's Creed 2.

Finalmente, confiesa que es muy difícil entregar un juego de mundo abierto en donde tú puedas hacer lo que quieras, pero ser criticados por ofrecer una historia lineal. Al enfocarse en una historia sin dar opciones al jugador para cambiar la trama, ya que esto significaría crear demasiadas ramas y el guión perdería calidad. Hay que tener mucho cuidado al crear los diálogos, pues estos tienen que ir acorde a lo que se presenta en el gameplay y a la vez atrapar al usuario.

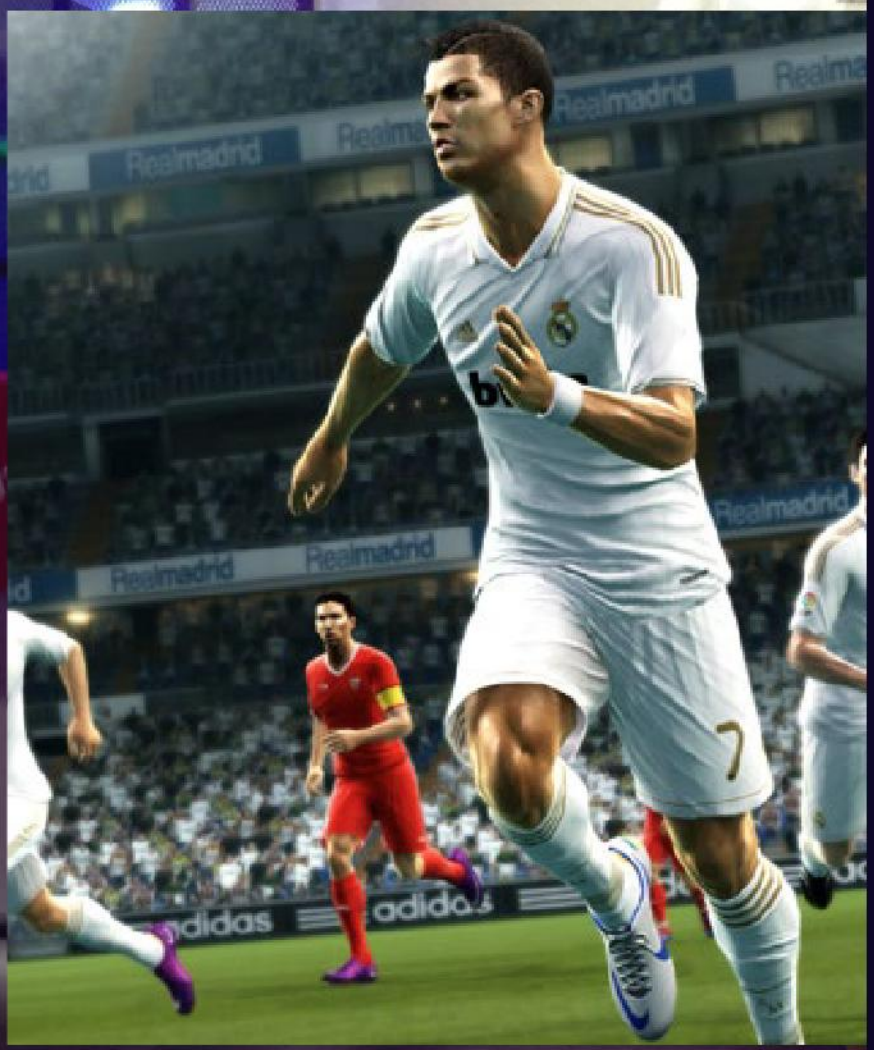
Assassin's Creed 4 se estrena el 29 de octubre en PS3, PS4, PC, WIIU, X360 y Xbox One.

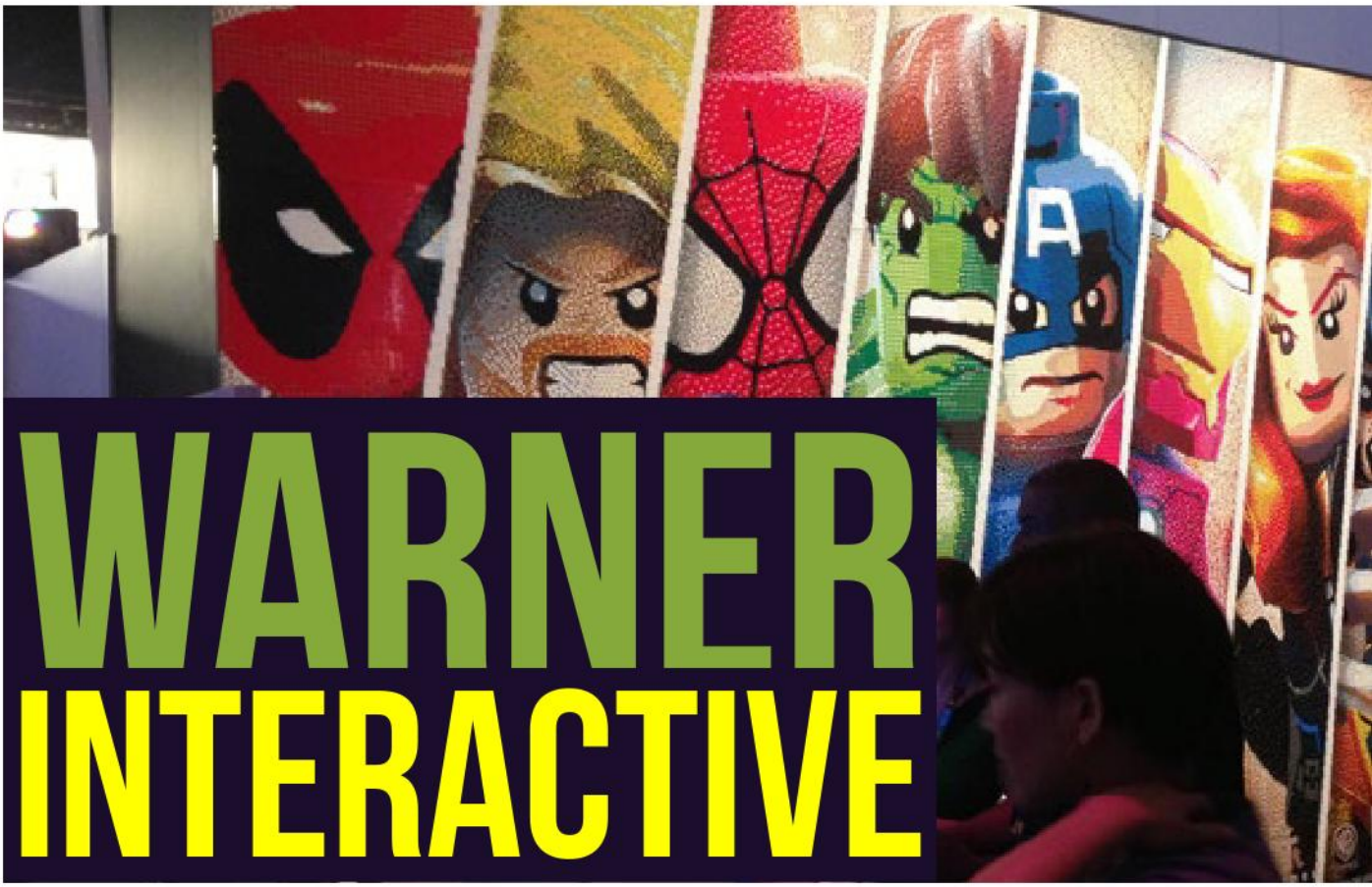


PES 2014

Durante años ha existido la discusión entre cual es mejor, ¿Pro Evolution Soccer o FIFA? Pues parece ser que la próxima entrega de Konami tendrá un detalle bastante importante que lo separa de su competencia: el Fox Engine. En el E3 tuvimos la oportunidad de hablar con Akane Oyagi, Kei Masuda y Naoya Hatsumi, los productores que están detrás de la siguiente entrega. Este motor gráfico nos permitirá tener una experiencia mucho más realista de las que hemos tenido en el pasado. No sólo el ambiente se puede sentir más vivido, sino que los mismos jugadores cobran vida ante nuestros ojos al lucir expresiones humanas que reaccionan ante los acontecimientos del juego. Si metemos un gol nuestros jugadores festejarán, si nos hacen una falta nuestros jugadores se enojarán y sólo el detalle de que después de cierto tiempo en la cancha podremos ver el sudor en sus caras es simplemente sorprendente. Ahora, el look no lo es todo y eso es algo que PES 2014 entiende perfectamente. La siguiente entrega contará con un control del balón mucho más refinado, permitiéndonos una dirección de 360 grados que nos deja apuntarlo hacia donde nosotros queramos. Esto se verá reforzado por otras mecánicas, como lo impredecible que puede ser la pelota en ciertas situaciones e incluso el efecto que puede tener al forcejear con otro jugador para defenderla. Este nuevo sistema hará que se puedan experimentar con factores y mecánicas que no hemos visto antes, todo con la misión de llevar el realismo un paso más allá tanto en el campo como con los jugadores. Por la misma razón se espera que los usuarios desarrollen una conexión con sus equipos favoritos y llevarlos a la victoria sea un asunto más personal. Lo que se espera que atraiga a los jugadores es la mezcla de este realismo con la estrategia que siempre ha caracterizado a la franquicia, pues entre los fans del género reconocerán la complejidad que se ha llegado a desarrollar en sus títulos. Esa sensación de lograr un gol o de burlar al contrincante funciona en cierta forma como una narrativa, la cual nos permite adentrarnos

más en el juego y las diferentes situaciones que nos hará afrontar. Esto también irá de la mano con las reacciones que podemos esperar de los jugadores. Los jugadores reaccionarán mejor ante un buen desempeño, mientras que los errores serán castigados por una baja de moral. Para recuperar la confianza del equipo hay que lograr jugadas y esto puede determinar por completo la victoria o derrota del partido. En cierta forma lo que se está buscando es darnos la oportunidad de vivir nuestra propia historia y que el partido sea ganado por el equipo en conjunto, en vez de solamente por la persona que tiene el control en sus mano PES 2014 tiene como misión traer una experiencia que revolucione a la franquicia y nos haga pensar en los juegos de deportes en una forma diferente. El hecho de que podamos ver emociones reflejadas en los jugadores virtuales nos habla sobre una naturaleza más humana que estaremos viendo más seguido en el futuro y esto abre la puerta a todo un nuevo mundo de videojuegos en el género deportivo.





WARNER INTERACTIVE

Warner Interactive quiere que tengamos un año lleno de superhéroes, y es por eso que gran parte de sus ofrecimientos este año tienen que ver con DC Comics y Marvel. Antes de que acabe el año, podemos esperar Scribblenauts Unmasked, LEGO Marvel Super Heroes, Batman: Arkham Origins (con su contraparte llamada Blackgate) e Infinite Crisis.

Scribblenauts Unmasked aterriza en verano para Wii U, 3DS y PC por parte del equipo desarrollador 5th Cell, en donde por primera vez en la serie, se pone un gran enfoque en la historia, sin olvidar los divertidos acertijos a los que ya nos tienen acostumbrados. En esta ocasión, Maxwell viaja a través del universo DC y visita famosas locaciones como Gotham City y Metropolis, para ayudar a Superman y Batman a poner fin a los crímenes de Joker, Lex Luthor y otros icónicos villanos.

LEGO Marvel Super Heroes tiene la distinción de ser el primer juego de Lego que tiene como protagonistas a personajes de Marvel. Tom Stone de Warner nos dijo que los jugadores podrán enfrentar una épica misión que los llevará de Nueva York al espacio exterior. Este título está planeado para llegar también en verano en Xbox 360, PlayStation 3, Wii U, DS, 3DS, PS Vita y PC. Batman: Arkham Origins nos presenta una Gotham City ampliada en comparación a las anteriores entregas, y nos cuenta un arco argumental que precede a lo que vimos en Asylum. La trama se ubica varios años antes, cuando Batman era un joven inexperto y nos demuestra cuales fueron los momentos que definieron al Caballero Oscuro. Por su lado, la versión portátil cuenta con la ventaja de presentarnos una visión más profunda del pasado de Bruce Wayne con misiones que no aparecen en la edición de consolas. Ambos juegos se estrenan el 25 de octubre en Xbox 360, PS3 y Wii U, mientras que Blackgate se conseguirá en 3DS y PS Vita.

Para los jugadores de PC, la gente de Turbine, que también son responsables de The Lord of the Rings Online,

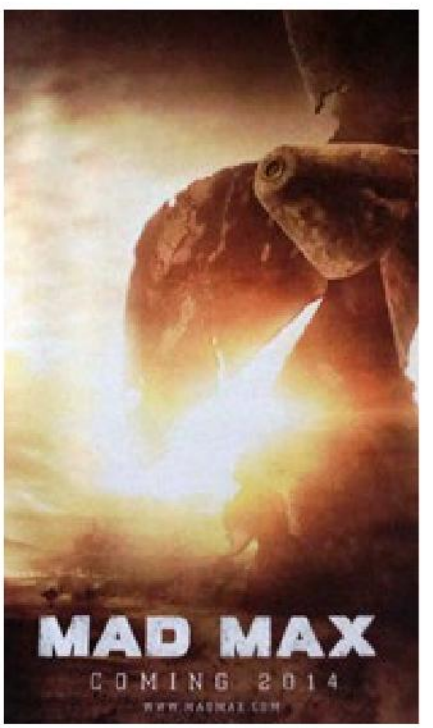
Batman Arkham Origins

Asheron's Call y Dungeons & Dragons Online nos traerá Infinite Crisis.

Basado en la serie de comics del mismo nombre, el juego es un free-to-play en donde la acción y la estrategia conviven. El modo de juego es muy competitivo y enfrenta a personajes como Nightmare Batman y Gaslight Catwoman en contra de sus diferentes versiones de los multiversos. El empeño en este juego es tal, que el Productor Ejecutivo Jeffrey Steefel asegura que cuando Infinite Crisis esté listo innovara en el mercado de los MOBA.

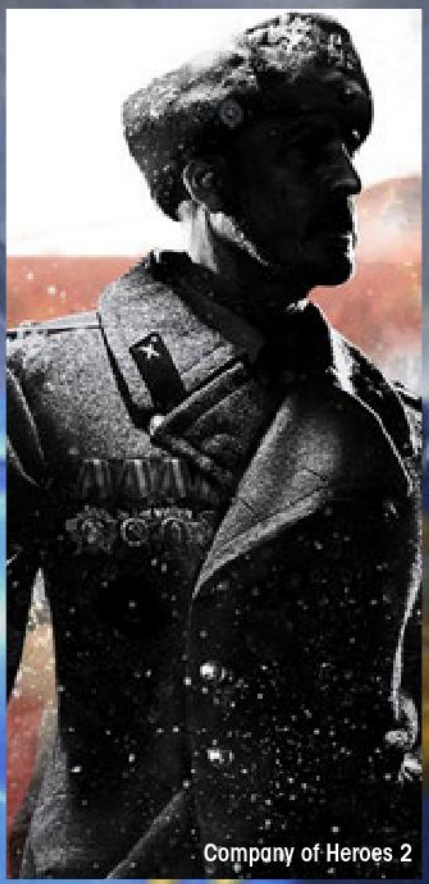
El único juego que se mostraba en el booth que no se tiene superhéroes es LEGO Legends of Chima: Laval's Journey para 3DS, DS y Ps Vita. Aquí controlamos a una raza de animales antropomórficos que vivían en paz hasta que se hizo una guerra entre tribus. La acción se lleva a cabo en 15 niveles en donde exploraremos el pantano de los lagartos, el bosque de los gorilas y el templo de los leones, a la vez de que coleccionamos a más de 60 personajes con distintas habilidades.

A puerta cerrada se mostraron demos de Arkham Origins, Mad Max y Dying Light, pero eso ya se los contaremos en otra ocasión.



SEGA

Total War: Rome II


Company of Heroes 2

Castle of Illusion

Sega tomó el éxito de la serie Total War y lo expandió con Total War: Rome II. El título original salió en 2004 y sigue siendo considerada como una de los mejores exponentes del género de estrategia en PC. El 3 de septiembre los jugadores vivirán la transformación de Roma de una república a un imperio. Al jugar, tienes a escoger entre 3 familias prominentes o las tribus rivales, y dependiendo de tu elección, te volverás el comandante de cientos de unidades únicas, catapultas y artillería pesada que infundirá el terror a los legionarios y bárbaros que se te opongan.

"Total War: Rome II es la secuela de uno de los juegos más grandes de todos los tiempos. Pienso que hemos hecho justicia a la leyenda y que hemos creado el Total War más grande que ha existido" dijo Rob Bartholomew del estudio The Creative Assembly. En el demo pudimos enfrentarnos a los egipcios a costados del Rio Nilo y doblegar a los africanos con todo y sus elefantes y carrozas bélicas. Sin duda la mejor manera de experimentar los conflictos históricos más colosales.

Company of Heroes 2 es el nuevo proyecto de estrategia en tiempo real del equipo Relic Entertainment. Preparado para el 25 de junio en PC, este juego ofrece un punto de vista diferente a lo ocurrido en la Segunda Guerra Mundial, centrando la acción en la coalición del este. Tomamos el rol del comandante de la armada soviética, mientras intentamos liberar las fronteras de los nazis en la batalla de 1941. La coalición del este es recordada por su brutalidad, haciendo del juego uno de los más intensos en la serie.

Company of Heroes 2 corre bajo el motor Essence 3.0, que mejora la visión en el campo de guerra. Dentro de las novedades podemos encontrar el sistema ColdTech que simula los cambios climáticos y gran variedad de modalidades multijugador competitivas y cooperativas.

Finalmente, pudimos ver Castle of Illusion Starring Mickey Mouse, una re-imaginación del icónico juego de plataformas de Sega Genesis. La aventura de Mickey nos llevará a pelear con la malvada bruja Mizrabel y llegará a Xbox Live, PSN y PC.

ELECTRONIC ARTS

La conferencia de E3 inició con un trailer bastante peculiar, pues a primera vista parecía tratarse del próximo Battlefield y resultó ser la presentación de Plants vs Zombies: Garden Warfare. Este juego llevará a los personajes Peashooter, Chomper, Sunflower y Cactus a pelear en equipo en un juego de disparos en tercera persona que le dará un giro a lo que conocemos de la franquicia. Después le volvió a tocar su turno a Titanfall, el shooter que se mezcla con el género de los mechas y con un solo trailer se convirtió en uno de los juegos más esperados para la siguiente generación. Aquí fue cuando DICE aprovechó para emocionarnos con un trailer en el que podíamos ver un escenario de nieve en el que de la nada aparecía la pata mecánica de un AT-AT, seguida por el logo para Star Wars: Battlefront. Need for Speed: Rivals no perdió tiempo para tomar el escenario y sorprendernos con sus mejoras gráficas y el sistema AutoDrive que permitirá un cambio rápido al modo multiplayer. Para ese momento el actor Aaron Paul, protagonista de Breaking Bad, tuvo la oportunidad de presentar un detrás de cámaras de la película que se está realizando para Need for Speed. Al acabar con el segmento para el juego de carreras, Dragon Age III: Inquisition mantuvo la emoción con un trailer bastante breve en el que se nos prometió recompensar nuestra paciencia, pues el juego será lanzado hasta finales del 2014.

Para este punto de la conferencia, EA se concentró en su selección de juegos deportivos y las maravillas que nos traerá el motor gráfico EA Sports Ignite. Andrew Wilson, cabeza de EA Sports, presentó NBA Live 14 con el basquetbolista Kyrie Irving. Ambos mostraron las capacidades del motor gráfico, como la naturalidad del movimiento en los jugadores demostrándolo con la réplica digital del jugador y también los efectos que podremos esperar del rebote realista de la pelota en el juego.

A esto le siguió Madden NFL 25, el cual llegará el 27 de agosto a Xbox 360 y PlayStation 3. El juego contará con una nueva tecnología llamada True Step, la cual permitirá que los jugadores reaccionen de una forma más realista a lo que vaya pasando. FIFA 14 vendrá con una propuesta similar, además de que contará con 2 sistemas llamados Pro Instinct y Elite Technique, los cuales aumentarán la

inteligencia artificial de los jugadores y los ayudará a emular de mejor forma a sus contrapartes en la vida real. A esto se le agrega que los estadios estarán llenos de gente que reaccionen de forma más realista.

Algo que también pudimos ver es el producto de la alianza entra la UFC con EA, para lo que el presidente de la organización, Dana White, subió al escenario junto a campeón de peso ligero Benson Henderson. El juego que traerán presentará un nuevo sistema que permitirá a los jugadores ajustar sus técnicas en medio combate y también reflejará el daño recibido en el cuerpo del luchador. Con esto acabó el catálogo deportivo de EA, el cual se concentrará en traernos experiencias más realistas y vividas para el futuro.

Para este punto le tocó su lugar a uno de los lanzamientos más importantes de la marca y el que le da identidad al motor gráfico Frostbite 3. Obviamente estamos hablando de Battlefield 4, el cual llevará todo lo que ha hecho grande a la franquicia un paso más allá. Para demostrarnos el potencial de este lanzamiento se hizo una prueba de 64 personas en la cual vimos una operación realizarse en tiempo real con todo lo que esto conlleva. En la pantalla vimos volar pedazos de escombro, balazos y explosiones mientras todo era coordinado por un capitán del equipo a través de una Tablet y el modo Commander que nos permite dirigir la operación desde el cielo.

Antes de despedirse, DICE nos dio un pequeño vistazo sobre la secuela de Mirror's Edge y nos dejaron a todos muertos de emoción al afirmar que "llegará cuando esté listo", lo cual nos recuerda un poco al modelo de producción que lleva Blizzard al anunciar sus juegos años antes de que sean lanzados.

Mirror's Edge

La conferencia de EA presentó títulos fuertes que tienen su potencial independiente, pero en conjunto y especialmente hablando sobre el catálogo deportivo, la verdad es que los seguidores de la marca no se pueden quejar. Podemos decir que el próximo FIFA 14 no puede ser tan diferente del pasado, pero en realidad se nos promete que la experiencia será llevada varios pasos más allá y las nuevas tecnologías respaldan esta promesa. Por el momento sólo podemos esperar, pero EA mantiene su posición en la industria y definitivamente sigue siendo el rey de los juegos de deporte.

FIFA 14

SQUARE ENIX

Este año Square Enix está concentrando sus esfuerzos en reinventar algunas de sus franquicias, como es el caso de Thief y Final Fantasy.

La franquicia de Thief estará de vuelta y nos pondrá en el lugar de Garret, un ladrón que ve la oportunidad perfecta en el caos de una ciudad en revolución para desempeñar su profesión. Esto cambiará en el camino y nos pondrá en medio de una historia de intriga y corrupción. El juego llegará a nosotros en 2014 para Xbox One, PlayStation 3 y PC.

Eidos Montreal nos trajo la Director's Cut para Deus Ex: Human Revolution, la cual inicialmente estuvo planeada para ser una exclusiva de Wii U. Esta versión nos traerá batallas mejoradas con los jefes y nuevas mecánicas diseñadas para interactuar con el GamePad, aunque también se implementarán estos cambios para PC, Mac, Xbox 360 y PlayStation 3 más adelante este año y ya se encuentra disponible para los fans de Nintendo.

Kingdom Hearts estará de vuelta con su versión HD 1.5 ReMIX. Esta versión cuenta con contenido de Kingdom Hearts Final Mix y Kingdom Hearts Re: Chain of Memories, el cual fue inicialmente exclusivo para Japón. El lanzamiento está programado para llegar a nosotros el 10 de septiembre de este año.

Las últimas revelaciones fueron de Final Fantasy, la franquicia más importante de la empresa. Final Fantasy X y Final Fantasy X-2 regresarán en HD para sus fans y nos traerán de vuelta lo mejor de estas aventuras con los mejores gráficos. Estarán disponibles en un solo disco para PlayStation 3 y 2 tarjetas separadas para PS Vita.

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn ha sido remodelado desde su base y nos traerá una nueva experiencia en el mundo de Eorzia, siendo uno de los proyectos en los que se ha metido más dedicación para poder revivir y llegará a nosotros en este año. Por último tenemos a Lightning Returns, el último capítulo de la saga Final Fantasy XIII. Esta entrega está planeada para ser lanzada el 11 de febrero del 2014.

Con esto se terminan las novedades de Square Enix para el E3, las cuales nos dejan claras el empeño que ha sido puesto en pulir las franquicias que han llenado de recuerdos nuestros días.

Nintendo se lleva el E3… y mi corazón
por Leo Cervantes

Muchas veces dicen que lo que estás buscando ya lo tienes en casa, y en este año resulto verdad, pues de todos los ofrecimientos que se expusieron en la feria angelina, los que más me llaman la atención son los que podré jugar en mi Wii U.

Una secuela espiritual de Mario Bros 2 con sus particularidades por personaje, la secuela del mejor beat em' up jamás creado (Bayonetta 2), el regreso de Mario Kart a la gran pantalla y saber que Nintendo tratará a Megaman como se merece, son cosas que ninguna otra compañía me ofreció.

No me preocupa mucho el no tener una máquina que no corra los nuevos motores gráficos, pues a final de cuentas lo que busco es divertirme, y sé que en compañía de Mario y sus amigos lo conseguiré, sin importar cuál sea el formato. ¡Larga vida a Nintendo!

Se acerca una nueva etapa para los gamers
por Nacho Gurza

A lo largo de este E3 vimos una competencia por ser el siguiente gran centro de entretenimiento, aunque debo admitir que hubo quienes tuvieron más clase al perseguir esta meta. En lo personal pienso que el peor error de Microsoft no fueron las políticas que intentaron implementar, sino el cómo lo quisieron hacer.

Los gamers son la base de toda compañía, pues sin ellos no habría ganancias ni consumidores. El respeto es algo fácil de ganar y recuperar si se tiene talento, pero la lealtad es algo que sólo se obtiene una vez. Aquí es donde pienso que Sony supo como acercarse a sus seguidores y a quienes no les han dado una oportunidad aún, pues supieron diferenciar a los clientes casuales del público que ha crecido una vida entera con su marca.

Los juegos que están por venir traerán mundos que no hemos conocido o imaginado y esto incluye a toda clase de público, sean fans de Nintendo, Xbox, PlayStation o PC. La discusión sobre la mejor plataforma siempre estará en pie mientras haya competencias, pero lo que importa al final del día son los juegos a los que nos dan acceso.

Esto es lo que más me emociona ver en los próximos años y ahora le toca a quienes sienten esa misma emoción en la industria ponerse a trabajar para sorprendernos.

GAME
OVER